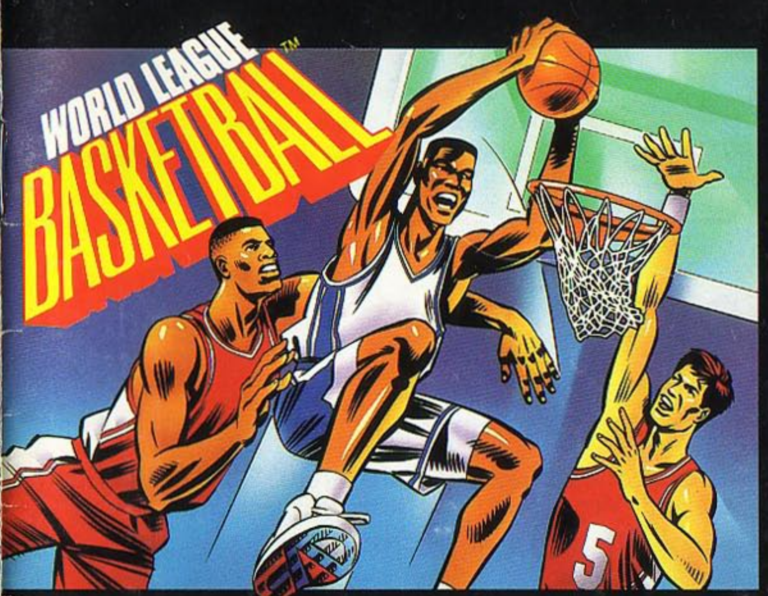


Distribuido por:
ERBE SOFTWARE, S.A.
Serrano, 240-28016 Madrid

PRINTED IN JAPAN





PAL VERSION

MANUAL DE INSTRUCCIONES



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®.



Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Gracias por escoger el Videojuego WORLD LEAGUE BASKETBALL™ para tu Sistema de Videojuegos Super Nintendo Entertainment System™.

Por favor, lee detenidamente este manual de instrucciones para asegurar el máximo disfrute de tu nuevo juego. Después guarda este libro para referencias futuras.

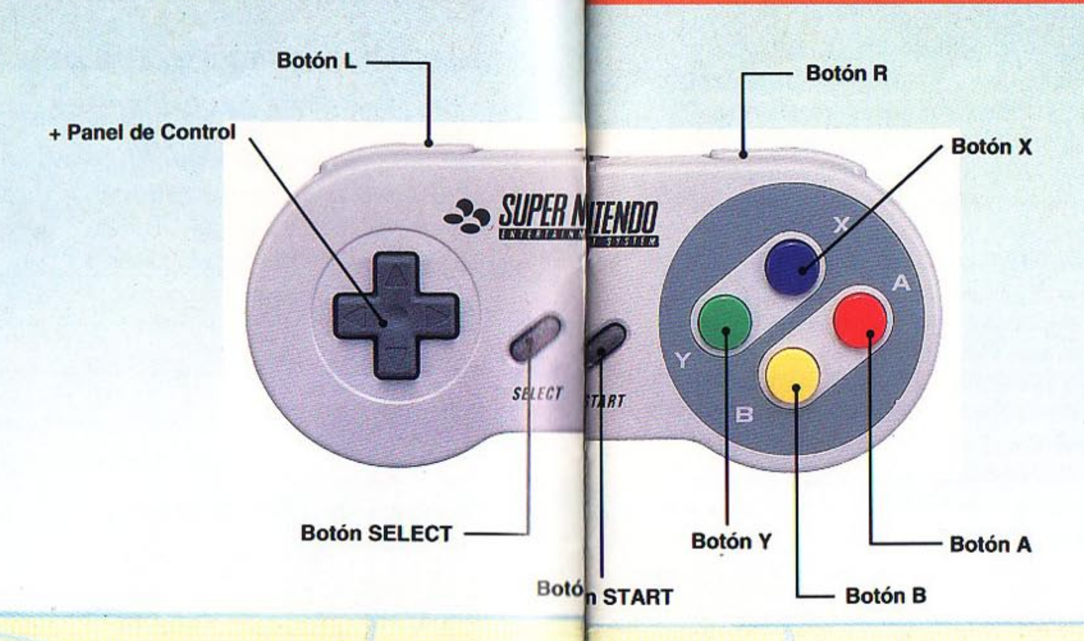
Este Cartucho tiene una función de respaldo con baterias para grabar el progreso del juego.

ADVERTENCIA: Si mueves repetidamente el INTERRUPTOR de la posición ON a OFF, puede que se borren los contenidos grabados. Evita apagar la consola cuando no sea necesario (antes de guardar el partido) o perderás los datos grabados. Ver página 10 para más detalles sobre cómo guardar datos.

Cuando estés en Springfield, MA no dejes de visitar el Hall of Fame del Dr. Naismith.

INDICE DE CONTENIDOS

BOTONES DE CONTROL / OPERACIONES BASICAS



USO DE LOS CONTROLES - Ofensiva

+ Panel de Control
Mueve a tu Jugador
Mueve el cursor (en los menús)
Selecciona tipo de enceste (con el Botón B)

Botón SELECT
Pedir *Tiempo Muerto*
Ir a la *Pantalla del Entrenador*

Botón START
Introduce la Pausa en el juego

Botón L
Cambio de Jugada

Botón R
Muestra la ofensiva en curso

Botón X
No se usa

Botón Y
No se usa

Botón A
Pasar el balón
Introduce selección (en los menús)

Botón B
Tirar a canasta
Cancelar la selección (en los menús)

USO DE LOS CONTROLES - Defensiva

+ Panel de Control
Mueve a tu jugador
Mueve el cursor (en los menús)

Botón SELECT
Ir a la Pantalla del Entrenador

Botón START
Introduce la Pausa en el juego

Botón L
Cambia la formación defensiva

Botón R
Muestra la defensiva en curso

Botón X
Intentar apoderarse del balón

Botón Y
Cambiar defensiva

Botón A
Elegir al escolta mejor situado entre el balón y la canasta

Botón B
Saltar (para parar un tiro)

LOS ORIGENES DEL BALONCESTO

Año:1891, lugar: Springfield College, Springfield, Massachussetts. Se le dieron al entrenador de rugby del college, Dr. James Naismith, dos tareas que cumplir. Primero, tenía que encontrar o inventar un deporte que pudieran practicar los atletas entre las ligas de Football Americano y Baseball. Segundo, debía de encontrar una manera de mantener el orden en una clase de jovenes muy competitivos que se aburrían con los ejercicios habituales y la gimnasia.

El entrenador empezó con un juego que tomaba muchos elementos prestados del rugby, del futbol europeo, del water polo y otros deportes populares en su día. Se le pidió al encargado de la limpieza del college que encontrara algunas cajas que se pudieran usar como porterias. Como no encontró otra cosa más adecuada se decidió usar embalages para melocotones. El primer partido de Baloncesto registrado tuvo lugar el 21 de Diciembre de 1891 entre dos equipos con nueve jugadores cada uno. Como el entrenador había sido jugador de futbol europeo, incorporó las reglas y las técnicas de juego de este deporte y añadió algunas ideas própias. Apuntando rápidamente una docena de reglas generales, empezó el primer partido de baloncesto.

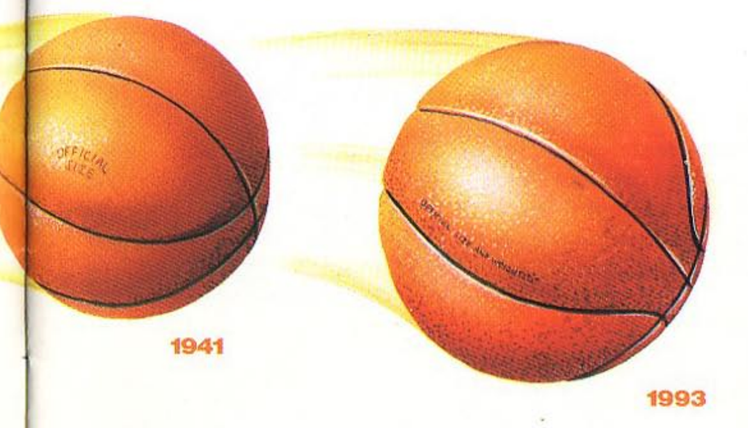


1935

1927

Inmediatamente empezó una pequeña competición, pero el baloncesto no se tomó seriamente como deporte hasta el final de la Primera Guerra Mundial. Para entonces el juego había cambiado considerablemente del juego original del Dr. Naismith. Ya en 1896 el Dribbling se había convertido en el método standard de defensa. En 1898 se prohibió el doble dribbling y los dribblers no pudieron tirar a canasta hasta 1915. En 1895 se añadieron paneles traseros. Después de experimentos fallidos con equipos de siete y nueve jugadores, en 1897 se estableció el número de jugadores para cada equipo en cinco.

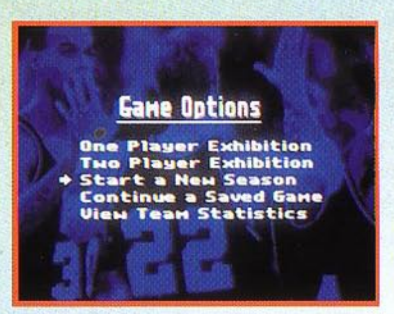
En 1993, un consorcio de inversores internacionales. con la esperanza de capitalizar el aumento internacional del interés por el baloncesto, se reunió y formó una asociación mundial de baloncesto. El resultado fué el World League Basketball que reune a 720 de los mejores jugadores de baloncesto del mundo. Los sesenta equipos están divididos en seis conferencias que compiten por el título de Campeón del Mundo.



1941

1993

Los Playoffs



Al termino de la liga, los mejores equipos tienen la oportunidad de enfrentarse para ganar el Trofeo de Campeón del Mundo. Llenos de esperanza y entusiasmo, los mejores equipos representantes de todas las zonas geográficas del World League se reunirán para cautivar a la audiencia mundial con su lucha por obtener el trofeo.

Si seleccionas One Player Season (Liga de Un Jugador) en la pantalla *Options Game* (Opciones de Juego), entrarás en la liga regular de partidos. El ordenador registrará los partidos que ganes y que pierdas y la posición de todos los equipos en la conferencia.



Una vez que tu equipo haya completado los 18 partidos establecidos para la liga regular y según su record, podrá calificarse para el Torneo. Tu equipo tendrá que empezar en el nivel de Playoffs al participar en el Torneo. Si sobrevive a los Playoffs, entrará en el torneo más prestigioso: las Semi Finales.

Las Semi Finales



Cuando aparezca esta pantalla sabrás que has conseguido un gran triunfo. Tu recompensa en el World League Basketball es doble. Ahora empezarás la fase del torneo de Semi Finales con la oportunidad de convertirte en el campeón nacional. Pero, lo mejor es que tu cartucho respaldado por baterias te permitirá que empieze a jugar cualquier equipo desde el nivel de torneo.

Nota: Si guardas un partido de exibición o un partido que no sea del torneo sobre datos ya registrados de partidos de torneo, perderás la opción *Start From Tournament* (Empezar en el Torneo).

Para poder jugar en los Playoffs de las Semi Finales del Super NES World League Basketball, tienes que jugar en la modalidad Season Play (Juego de Liga). La modalidad Season Play te introducirá en una liga regular y jugarás dos partidos contra cada uno de los equipos de tu conferencia. Puede ocurrir que juegues muy bien en una liga regular y sin embargo no ser elegido para jugar en los Playoffs. Tienes que ganar a los equipos fuertes, jugando duro y demostrando un alto nivel de juego y de espíritu competitivo. No sólo es suficiente jugar bien, tienes que tener el nivel standard que requiere la competición World League.

EMPEZANDO



Después de la pantalla de Título, aparecerá la pantalla *Game Options* (Opciones de Juego). Mueve el cursor con el Panel de Control e introduce tus elecciones con el botón A.

Puedes elegir entre:	
One Player Exhibiton	(Exibición de Un Jugador). Un jugador juega un sólo partido contra el ordenador. El jugador elige a su rival.
Two Player Exhibition	(Exibición de Dos Jugadores). Dos jugadores juegan mano a mano en un sólo partido de exibición.
One Player Season	(Liga de Un Jugador). Introduce al jugador al principio de una liga de partidos de conferencia. Tienes que jugar en esta modalidad para poder ser elegido para participar en el Final Four (Cuatro Finalistas).
Continue a Saved Game	(Seguir Partido Guardado). Usa esta opción para continuar un partido o una liga previamente guardada (Ver página 18).
Team Statistics	(Estadísticas del Equipo). Esto permite al jugador ver las estadísticas de cada equipo antes de empezar el partido.

EMPEZANDO



Para guardar cualquier partido en progreso o tu partido y posición en la conferencia en la modalidad *One Player Season,* elige en la pantalla del Entrenador (Coach's Screen) la opción *Save Game* (Guardar Partido) usando el Panel de Control y pulsando el Botón A. Cuando aparezca la pantalla *Save Current Game* (Guarda Partido Actual) usa el Panel de Control para elegir el lugar donde quieras colocar el partido que quieras guardar. Como sólo hay cuatro lugares disponibles, tendrás que guardar el partido en alguno que ya tenga algo dentro y perder los datos anteriores o seleccionar Don't Save Option (Opción No Guardar). (Ver página 18 para una continuación de como guardar juegos).

ELEGIR TU EQUIPO



Una vez hayas elegido la modalidad de jugar, aparecerá la pantalla de conferencia. Usa el Panel de Control para mover el cursor, seleccionar la conferencia que desees y validarla con el Botón A. (Ver páginas 22 y 23 para los nombres de las conferencias y de los equipos pertenecientes a cada uno).



Según vayas cambiando de conferencias los logos pequeñitos que aparecen debajo de los logos de las conferencias cambiarán para representar a los equipos pertenecientes a la nueva conferencia. Elige tu equipo moviendo el cursor al equipo que quieras y valida tu selección pulsando el Botón A. (Ver páginas 22 y 23 si no estás seguro de cual logo representa a que equipo).

LISTA DE EQUIPOS



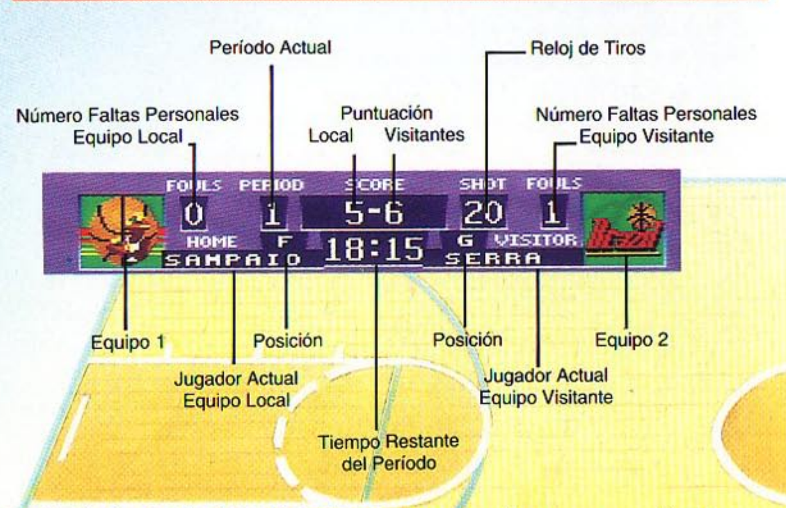
En la modalidad de liga regular y después de elegir tu equipo, aparecerá la lista de equipos. En esta pantalla, los cinco jugadores más fuertes aparecerán en los cinco primeros lugares y en su posición adecuada. Asegúrate de mirar las estadísticas de los jugadores en el banquillo moviendo el cursor hacia abajo con el Panel de Control. Esto te permitirá tener en cuenta los puntos débiles y fuertes de cada jugador. Si estás jugando en la modalidad de exibición, puedes ver esta información usando la opción *View Team Statistics* (Ver Estadísticas de los Equipos) en el menú *Game Options*. Puedes también ver la lista de equipos durante un partido en la *Pantalla del Entrenador* (Ver página 16).

PARTIDO INICIAL DE ESTA NOCHE



¡Empieza la acción! Cuando salgas de la pantalla *Game Options,* aparecerá la pantalla *Tonight's Machtup* (Partido de esta Noche) mostrando la alineación de tu equipo y la del equipo oponente. Pulsa el Botón A para empezar el partido. Empezará directamente con el salto y el arbitro lanzará el balón al aire entre los dos pivots rivales. Usa el Botón B para dirigir el balón hacia uno de tus jugadores. Si lo lanzas hacia uno de los de tu equipo, la cámara girará para mostrarte la canasta hacia la que te debes de dirigir en tu ofensiva. Si pierdes el salto, tu equipo empezará con una táctica defensiva.

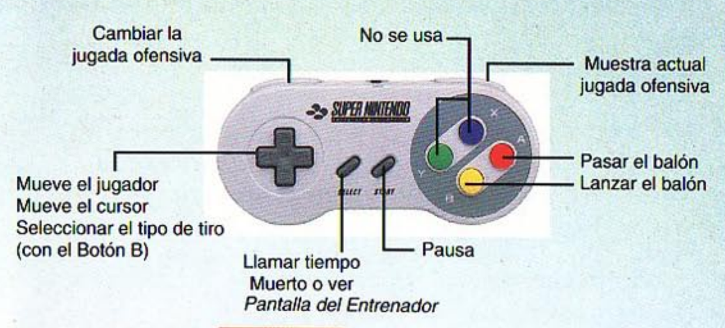
LEER EL TABLERO DE PUNTUACION



En táctica de ofensiva, el jugador actual es el que tiene en su posesión el balón. En una táctica defensiva, el jugador actual se señalizará con una flecha sobre su cabeza y será el que tú estés controlando. Ver *Ofensiva y Defensiva: Usar los Controles,* página siguiente, para saber como cambiar el jugador actual.

OFENSIVA Y DEFENSIVA

Usar los Controles - Ofensiva



Usar los Controles - Defensiva



Seleccionar Jugadas

Puedes seleccionar o ver las jugadas ofensivas o defensivas usando los botones L y R del Mando de Control (Ver diagrama anterior). Cuando pulses el Botón R se reemplazará el logo del equipo por un diagrama de la jugada actualmente en uso. Pulsando el botón L podrás cambiar de jugada. Cada pulsación del botón L avanzará la selección de jugadas. Las jugadas también se pueden cambiar en las pantallas de *View Offenses* (Ver Ofensivas) y *View Defenses* (Ver Defensivas). (Ver página 17 o 24 y 25.)





TIROS

Tiros

Para lanzar el balón saltando, manten presionado el botón B. Cuando estés ya en salto suelta el botón y tu jugador lanzará el balón.

Tiros de 3 Puntos

La linea de 3 puntos está dibujada como un semicírculo de 19 pies y 9 pulgadas desde detrás de la canasta. Tiros a canasta desde detrás de esta linea cuentan 3 puntos.

Mates

El botón B en combinación con el Panel de Control permitirá que tu jugador elija diferentes tipos de mates cuando esté los suficientemente cerca de la canasta.



Conbinaciones	Tiros
Botón B solamente (cuando esté debajo de la canasta)	Mate a dos manos
(Abajo) y Botón B	Mate de espaldas
(Izquierda) y Botón B	Encestar colgándose
(Derecha) y Botón B	Mate con giro
(Arriba) y Botón B	Enceste colgándose y con gran salto

PASAR



Pase Seguro



¡Arriesgado



¡Muy arriesgado!



Centro



Guarda



Adelante con fuerza



Punto a guardar



Hacia adelante

Cuando tu equipo esté a la ofensiva, tendrás información sobre los miembros de tu equipo simplemente mirandolos. Un símbolo aparecerá sobre la cabeza de un miembro de tu equipo que te indicará su posición y la seguridad con la que puedes pasarle el balón.

Dentro del símbolo aparecerá la posición de este jugador (Ver a la izquierda). El color del símbolo puede ser verde, amarillo o rojo. Si el pase es seguro, el símbolo será de color verde. Un símbolo amarillo significa que un jugador está escoltado y solamente accesible parcialmente. Un símbolo rojo significa que el jugador al que estás mirando está totalmente protegido y no es una buena elección para hacer un pase.

Ten en cuenta que la condición indicada en el símbolo se renueva constantemente. Si pasas a un jugador cuyo símbolo es rojo, puede que ese jugador se libere antes de que le llegue el balón. Por otra parte, un jugador cuyo símbolo es verde puede estar escoltado después de que se le haya pasado el balón. Si esto ocurre puede que no esté libre para cuando le llegue el balón. Como en el baloncesto real, las condiciones cambian constantemente y un buen jugador mantiene sus ojos y sus opciones abiertas.

PANTALLA DEL ENTRENADOR (COACH'S SCREEN)



Se accede a la *Pantalla del Entrenador* pulsando el botón SELECT en cualquier momento en el que estés en posesión del balón y cuando el equipo rival esté en la linea de tiro libre o esté a punto de introducir el balón en tu zona de la cancha. Puedes controlar algunas opciones de jugadas de tu equipo con la *Pantalla del Entrenador*.

Puedes introducir la Pausa en el partido e ir a la *Pantalla del Entrenador* pulsando el botón SELECT. Pulsando el botón SELECT puedes pedir un tiempo muerto cuando estés en posesión del balón y dentro de la zona de cancha contraria. Pedir tiempo muerto permitirá que descansen tus jugadores pero no descansarán si no lo pides y vas directamente a la Pantalla del Entrenador.

Opciones de la Pantalla del Entrenador

Pedir Tiempo Muerto

Pedir Tiempo Muerto dará a tus jugadores la posibilidad de descansar. Cada equipo tiene sólo cinco posibilidades de pedir tiempo muerto cada mitad de partido. Tienes una oportunidad adicional en cada prórroga.

Ver

Ver las estadísticas de Partidos



Si eliges View Game Stats (Ver las Estadísticas de Partido) te permitirá ver la situación de los jugadores de tu equipo. Esta información incluye puntuación, rebotes, faltas personales y la actual condición física de tus jugadores [Fresh (Fresco), Hot (Caliente), Tired (Cansado), Weak (Débil) o DQ]. Esta información te permitirá seguir las condiciones de tus jugadores y usar tu plantilla efectivamente.

Ver las estadísticas de la Liga

Esta función te muestra el promedio de partidos de cada jugador. Baja el cursor rojo con el Panel de Control para ver las estadísticas de cada jugador en la plantilla. Los promedios de partidos no estarán al día hasta que termine el partido que actualmente estás jugando. En la modalidad de exibición, se hará de la misma manera que en la pantalla View Game Stats.

Ver las Estadísticas de la Liga Anterior

Esto te mostrará el record de tu equipo en la liga pasada y los promedios de partidos de cada jugador. Baja el cursor rojo con el Panel de Control para ver las estadísticas de cada jugador en plantilla.

Ver Defensas y Ofensas

Esta función te permite ver las jugadas ofensivas y las defensivas. (Ver páginas 24 y 25.) Puedes también seleccionar las jugadas de esta pantalla usando el Panel de Control y pulsando el botón A para validar tu selección.

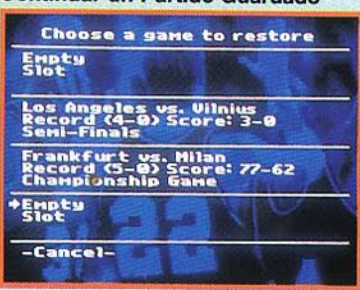
Cambiar Jugadores

Te permite sustituir jugadores cuando estos estén cansados o tengan faltas personales. Ilumina el jugador que quieres sacar con el Panel de Control y pulsa el botón A. Usa el Panel de Control para elegir el jugador que quieras poner en su lugar y pulsa el botón A. Para cancelar tu selección, sin hacer la sustitución, pulsa el botón B.

Opciones de Equipos

Cambiar un Defensor durante un Pase	(Switch Defender on Pass). Cambia automáticamente el jugador que estés controlando por el defensor más cercano entre el balón y la canasta después de cada pase.
No cambiar durante el Pase	(Don't Switch on Pass). El defensor no cambiará a no ser que lo hagas manualmente con el botón A o el Y.
Rotura Rápida	(Fastbreak). Los defensores correran por la cancha cuando tire el equipo rival.
No Hacer Rotura Rápida	(Don't Fastbreak). Los escoltas defenderán como siempre hasta que se haga una canasta o consigas controlar el balón.
Todos al rebote	(Crash the boards). En una ofensiva, todos los jugadores atacantes irán a por un rebote una vez cogido el tiro.
No todos al rebote	(Don't Crash the boards). Cuando se tira el balón, algunos jugadores correran por la cancha para defender.

Continuar un Partido Guardado



La función *Continue a Saved Game* (Continuar un Partido Guardado) te permitirá empezar un partido guardado o continuar tu progreso en la modalidad *One Player Season* (Liga de Un jugador). Después de elegir *Continue a Saved Game,* aparecerá el menú Choose a Game to Restore (Elige un Partido a Reiniciar). Mueve el cursor al partido que quieras reiniciar y pulsa el botón A para empezar.

Guardar la Situación de la Conferencia

Al final de cada partido en la modalidad *One Player Season* (Liga de Un Jugador), verás las estadísticas finales de tu equipo y las de tu oponente. Después de ver las estadísticas, aparecerá la pantalla *Save Current Game* (Guardar Partido Actual). Sigue el mismo proceso para guardar el partido que seguiste en la *Pantalla del Entrenador*. Después de elegir un lugar donde guardar el partido, o la opción *Don't Save* (No Guardar), verás la situación actual de la conferencia. Pulsa otra vez el botón A para continuar con el siguiente partido en la lista.

Continuar (Reiniciar) un Partido Guardado

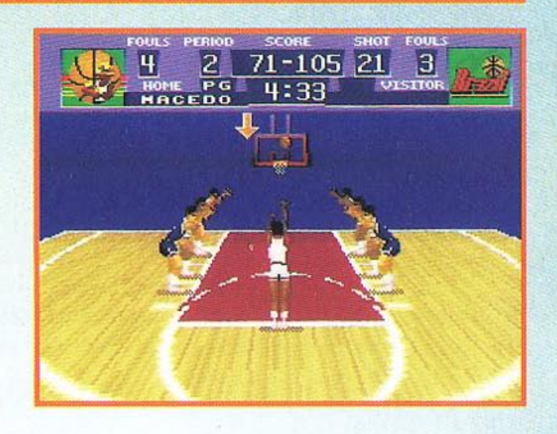
Para reiniciar un partido guardado, selecciona la opción *Continue Saved Game* (Continuar un Partido Guardado) en el menú de *Game Options* (Opciones de Juego) y pulsa el botón A. Cuando aparezca el menú, selecciona con el Panel de Control cual de los partidos guardados quieres reiniciar y pulsa el botón A. Verás la situación actual de la conferencia, y luego *Tonight's Matchup* (Partido de Esta Noche). Si el partido que quieres reiniciar estaba en progreso cuando lo guardaste, comenzarás donde lo dejaste.

Borrar Datos Guardados

Si quieres borrar todos los partidos que tienes guardados, puedes hacerlo desde la pantalla que figura arriba en esta página. De uno en uno, pulsa el botón SELECT, el botón START, el botón L y finalmente el botón R.

NOTA: No hay manera de restaurar los juegos borrados de esta manera. Si has obtenido la opción *Start From Playoffs* (Empezar desde los Playoffs) también la perderás.

TIROS LIBRES



Cuando un jugador recibe una falta personal cuando está tirando, el jugador irá a la linea de tiro libre para lanzar dos tiros libres. Si el jugador recibe una falta cuando está tirando desde la linea de tres puntos, se le permitirán tres tiros libres a ese jugador. El penalty varía para otras faltas personales. Si el equipo rival ha acumulado menos de siete faltas personales a mitad de partido, tu equipo tomará el balón fuera de su zona de cancha. Una vez que el equipo rival tenga siete o más faltas personales, el jugador con falta irá a la linea para tirar de uno en uno. Esto significa que si el jugador lanza el primer tiro libre podrá tirar una segunda vez. Si no acierta el primer tiro, el balón entra directamente en juego. Si el equipo rival tiene 10 o más faltas personales a mitad de partido, el penalty para todas las faltas personales será de dos tiros libres.

Después de que un jugador haya dribblado el balón un rato y se haya preparado, verás una flecha moviendose de un lado a otro encima de la canasta. La velocidad de movimiento de la flecha depende de las estadísticas de tiros libres del jugador: cuanto mejor sea en tiros libres, menor será la velocidad de la flecha. Tendrás que calcular que la flecha esté situada en el centro de la canasta para tirar.

FALTAS PERSONALES Y PENALTYS

Falta de Saque

Cuando el balón rebote fuera de la cancha o haya falta, el equipo en ofensiva tendrá cinco segundos para volver a meter el balón en la cancha. Si fallan y tardan más de cinco segundos, se les imputará una falta de saque y perderán la posesión del balón.

Falta de Zona

Un jugador en ofensiva no puede permanecer en la zona (area pintada debajo de la canasta) más de tres segundos. Si está más tiempo es una falta de zona y el equipo perderá la posesión del balón.

Falta de Diez Segundos

El equipo en ofensiva debe pasar el balón del otro lado de la linea de centro de la cancha en menos de diez segundos desde el momento que entre el balón en la cancha. Si falla, el equipo será sancionado con la pérdida de la posesión del balón.

Falta de Campo atrás

Una vez que haya pasado el balón la linea del centro de cancha, no puede ser devuelto al otro lado por un jugador de la ofensiva sin incurrir en falta. Una falta de campo atrás resultará en la pérdida de la posesión del balón por parte del equipo en ofensiva.

Falta Personal en Ataque

Una falta personal en ataque ocurre cuando un jugador de la ofensiva tropieza con un jugador que está quieto. Un jugador que está quieto tiene los dos pies en el suelo y se encuentra de frente al jugador con el balón.

Falta Personal en Defensa

Una falta personal en defensa consiste en bloquear al jugador en posesión del balón, contacto físico con el jugador que va a lanzar o golpear al jugador que tiene el balón cuando se intenta robarlo.

Dobles

Se llamará Dobles si un jugador se mueve para intentar tirar y no suelta el balón. Una falta por dobles resultará en la pérdida de la posesión del balón por parte del equipo que la comete.

Falta de 30 Segundos

El equipo en ofensiva tiene 30 segundos, contando desde el momento en que el balón entrá en la cancha, para tirar a encestar. El jugador tiene que soltar el balón antes de que suene el reloj de tiros y tiene que dar al aro de la canasta o encestar para que el reloj vuelva a ponerse a cero. El reloj de tiro seguirá andando si se bloquea el tiro y el equipo en ofensiva recupera el balón.

Descalificación

Cuando un jugador comete más de cinco faltas personales será descalificado del juego. Un jugador descalificado no podrá volver a la cancha otra vez y su situación será de DQ.

Forfeit

Si tienes demasiados jugadores descalificados por faltas en tu equipo, tu equipo tendrá que perder el partido. La puntuación por un forfeit se registrará en los libros de records como una pérdidad 0-2 para el equipo que pierde.



LAS CONFERENCIAS

Hay sesenta equipos únicos divididos en seis conferencias en el World League Basketball. Por favor haz tu selección de entre los equipos de la siguiente lista.



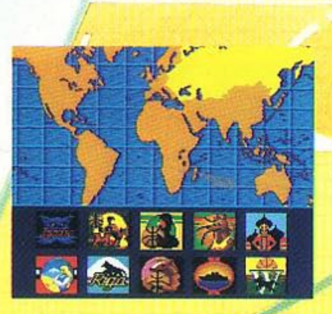
Conferencia Norte Americana

Ciudad	País	Mascota
Seattle	USA	Rainmen
Portland	USA	Piratas
Los Angeles	USA	Estrellas
Dallas	USA	Tejanos
Chicago	USA	Brisa
New York	USA	Manzanas
Miami	USA	Naranjas
Boston	USA	Langostas
San Juan	Puerto Rico	Soles
Havanna	Cuba	Huracanes



Conferencia Sudamericana

Ciudad	País	Mascota
Rio de Janeiro	Brasíl	Cariocas
Brasília	Brasíl	Brasileños
Bogotá	Colombia	Granos de Café
Caracas	Venezuela	Petroleros
Lima	Perú	LLamas
Buenos Aires	Argentina	Ganaderos
Montevideo	Uruguay	Gauchos
La Paz	Bolivia	Hojalateros
Sao Paolo	Brasíl	Jaguares
Quito	Ecuador	Bananeros



Conferencia de la Europa del Este

Ciudad	País	Mascota
Varsovia	Polonia	Lince
Moscú	Rusia	Mulas
Estanbul	Turquía	Engullidores
Budapest	Hungría	Zorros
San Petesburgo	Rusia	Zares
Kiev	Ukrania	Graneros
Riga	Latvia	Pumas
Vilnus	Lituania	Carcayús
Tallinn	Estonia	Armadores
Bucarest	Rumania	Lobos



Conferencia Europa del Norte

Ciudad	País	Mascota
Londres	Inglaterra	Realeza
Bruselas	Bélgica	Chocolateros
Amsterdam	Holanda	Molineros
Copenhagen	Dinamarca	Gran Daneses
Oslo	Noruega	Vikingos
Estocolmo	Suecia	Nórdicos
Helsinki	Finlandia	Renos
Berlin	Alemania	Osos
Frankfurt	Alemania	Impresores
Munich	Alemania	Halcones



Conferencia de Europa del Sur

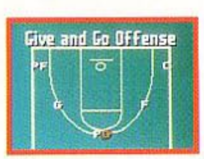
Ciudad	País	Mascota
Lisboa	Portugal	Leones
Madrid	España	Toreros
Paris	Francia	Torres
Roma	Italia	Romanos
Milan	Italia	Galgos
Belgrado	Yugoslavia	Chacales
Atenas	Grecia	Troyanos
Zagreb	Croacia	Cuervos
Venecia	Italia	Gondoleros
Barcelona	España	Aguilas



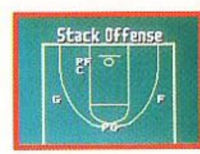
Conferencia Internacional

Ciudad	País	Mascota
Cairo	Egipto	Faraones
Nairobi	Kenya	Jirafas
Bombay	India	Elefantes
Tokio	Japón	Titanes
Beijing	China	Pandas
Sydney	Australia	Roos
luchadores		
Seoul	Korea del Sur	Leopardos
Melbourne	Australia	Koalas
Bahrain	Arabia Saudi	Jeques

Jugadas Ofensivas



La Ofensiva Give and Go toma su nombre de una serie de movimientos y pases en rápida sucesión. Generalmente el jugador que tiene el balón se lo pasa a otro jugador y así sucesivamente. Hay muchos tipos de jugadas que se llaman Give and Go.



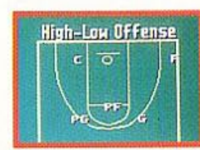
La **Ofensiva Stack** es muy útil contra una *Defensa Hombre a Hombre.* Esta ofensiva dirige hacia un lateral al escolta, dejando libre el otro lado de la cancha.



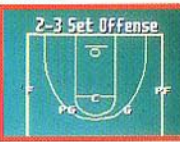
La **Ofensiva Spread** esparce tus jugadores hacia las esquinas más lejanas de la cancha. Separando a los jugadores, acaba rápidamente con la defensiva. Pero robar el balón se vuelve también más común.



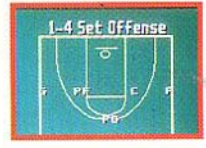
La **Ofensiva Double Low** puede ser utilizada con gran efecto por un equipo con dos jugadores altos y fuertes. Los aleros intentan maniobrar el balón hacia los fuertes pivots y avanzar hacia la canasta. Esta ofensiva coloca a tus jugadores más altos (pivots) en las mejores posiciones para el rebote.



La **Ofensiva High-Low** es muy sencilla y fácil de aprender consistente en una colocación muy natural contra la zona de defensa del otro equipo. Es una buena táctica ofensiva cuando tus jugadores están cansados puesto que no hace falta que los jugadores ofensivos estén en constante movimiento.



Variedades de la **Ofensiva 2-3 Set** son efectivas en las muy diferentes situaciones. Se puede hacer si se tienen tres hombres altos que no sean particularmente rápidos o ágiles. Un equipo que tenga tres jugadores rápidos y no particularmente altos puede también utilizarla con gran efectividad.



Particularmente efectiva contra una *Defensiva Hombre-a-Hombre,* la **Ofensiva 1-4 Set** intenta despejar la zona de canasta de todos los defensores. Si un jugador consigue entrar en la zona, así tendrá libre el camino hacia la canasta.

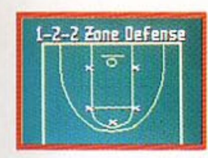
Jugadas Defensivas



Diseñada para prevenir tiros de cerca y presión de los tiradores exteriores, la **Defensiva Zona 2-**3 es muy fuerte en el area de canasta. Esta defensiva coloca a los jugadores en una buena posición de rebote, pero debilita la zona de la linea de faltas y puede sobresaturarse por rápidos movimientos del balón.



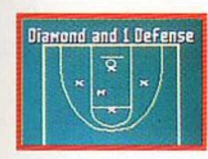
La **Defensa 1-3-1** es efectiva para fortalecer el area de la linea de faltas. También cubre el area de la linea base y fuerza la ofensiva a cambiar su diseño, pero es débil en el rebote.



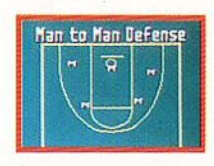
La **Defensa Zona 1-2-2** cubre bien la zona periférica pero deja la zona casi indefensa. Es una buena defensa contra un equipo con una fuerte escolta pero un mediocre centro. Hacer esto es fácil para los defensores.



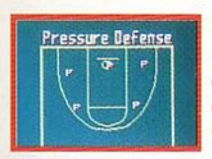
El **Triangulo y Defensa 2,** como el Rombo y Defensa 1, centra su atención en jugadores fuertes. Esta protege parte de la cancha con una zona de defensa, dejando a dos jugadores libres para escoltar a los jugadores principales de la oposición.



El **Rombo y Defensa 1**, también conocida como la Caja y Defensa 1, es efectiva contra un equipo de fuertes jugadores. Principalmente es una zona defensiva de cuatro hombres con un quinto jugador escoltando al jugador estrella del equipo contrario en un Hombre-a-Hombre.



Un asignado **Defensor Hombre-a-Hombre** es la defensa más comunmente usada en un partido de baloncesto. Cada defensor escolta a un designado jugador ofensivo. La ventaja de esta táctica es que permite flexibilidad y es muy adaptiva. Su desventaja es que cansa terriblemente a los jugadores.



La **Defensa de Presión** , conocida como la Prensa, es una defensa muy agresiva, generalmente utilizada al final de un partido y cuando se está perdiendo. Si se hace bien producirá resultados. Su desventaja es que cansa rápidamente al equipo e incrementa las posibilidades de cometer faltas.

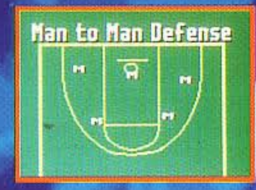
SUGERENCIAS Y TACTICAS



Mantente cerca del jugador que tiene el balón cuando estés en defensiva. Intenta robar el balón en cuanto lo hagan botar.



En la primera oportunidad de balón muerto, asegúrate de ir a la *Pantalla del Entrenador* y cambia tus *Opciones de Equipo* a las que prefieras dada tu situación en ese momento.



Aprendete bien todas las diferentes defensas y haz los cambios según las condiciones del partido.



Asegúrate de revisar la plantilla de tu equipo y en las situaciones especiales elige los jugadores adecuados. Tus mejores tiradores de tres puntos pueden estar sentados en el banquillo.



Aprende bien como funcionan las diferentes ofensivas y usa a los miembros de tu equipo lo más ventajosamente posible.

Siguiendo agresivamente los rebotes podrás conseguir una gran ventaja.

